AÑO 1 NUMERO 3
EJEMPLAR SIN CARGO
PROHIBIDA SU VENTA

PLAY

SEPTIEMBRE 1990

A [redacted]

REVISTA PARA FANATICOS DEL JOYSTICK

¡OJO!

NO DEJES SOLA A TU COMPUTADORA

TODO LO QUE NECESITES LO ENCONTRAS EN

REAL TIME Software

Todos los accesorios para potenciar tu Computadora

INTERFACES

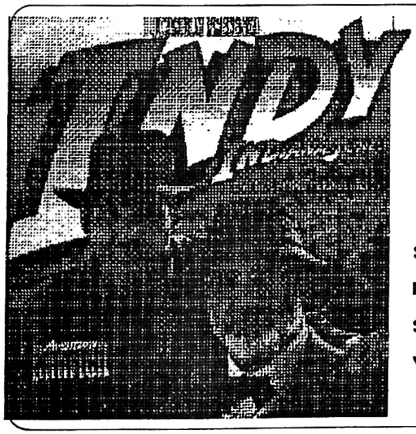
CABLES

INSUMOS EN GENERAL.

REFORMAS RGB PARA AMIGA

MODULADORES PARA TU AMIGA Y PC

Av. Santa Fe 2450 - Local 93 - Bs As
Tel. 821-9438 / 826-6257 / 83-1391



EN EL PROXIMO NUMERO DE

PLAY

SOLUCION Y MAPAS PARA EL INDY III

MAS AYUDAS PARA EL MANIAC MANSION

STORMLORD - CLAVES PARA SIM CITY

Y COMO SIEMPRE ... TRUCOS
NOTICIAS
NOVEDADES

REVISTA DE PUBLICACION MENSUAL

EJEMPLAR SIN CARGO

PROHIBIDA SU VENTA

PLAY

AÑO 1 NUMERO 3

SEPTIEMBRE 1990

REVISTA PARA FANATICOS DEL JOYSTICK

EDITORIAL

Hola!.

Nos volvemos a encontrar nuevamente por intermedio de esta, nuestra ventana hacia el mundo de los videojuegos. Este mes contamos con más colaboradores (y desde ya damos las gracias). Agradecemos los trucos y cartas que nos envían, además de los mensajes telefónicos que recibimos con dudas y alabanzas.

En este número respondemos a unos cuantos lectores que nos "presionaron" para que les in dicaramos como comenzar en el juego "Dizzy III". Publicamos mapas para Spiderman y Treasure trap, confeccionados por nuestro selecto plantel de cartógrafos.

Además, osamos publicar algunas claves para segundas partes de aventuras conversacionales debido a la infinidad (y no exageramos) de llamados telefónicos que recibimos al respecto.

Seguimos insistiendo con los juegos viejitos porque creemos que siempre se puede desempolvar algún viejo cassette y divertirnos.

Inauguramos una sección (In's y Out's) en donde podran elegir los destacables e imbancables del mes.

En suma, esperamos que este número les guste tanto como los otros. De no ser así, ya saben, a escribir las críticas. Chau.

DEDO QUE SE ENCUENTRA ENTRE EL PULGAR Y EL MEDIO

• PAGINA 3

INDICE
• PAGINA 4

PANORAMA
• PAGINA 5

OLDIES
• PAGINA 6

AVENTURAS
• PAGINA 7

EL ARCON
• PAGINA 9

DIZZY / TREASURE TRAP
• PAGINA 10

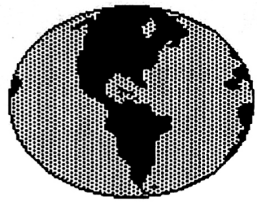
IN'S Y OUT'S
• PAGINA 11

RECOMENDADOS
• PAGINA 15

CONSULTORIO

PLAY (registro de propiedad intelectual en trámite) es una publicación independiente de PLAY®. Av.Santa Fe 2450-Local 93-Buenos Aires. Editores: Agustín Louro Paz-Jorge Contreras. Colaboradores: Hernán Katchadourian, Damián Palumbo, G.Scanner, y todo el plantel de Real Time.

Se terminó de imprimir en el mes de Septiembre de 1990 en los talleres de Impresos Cruañas, L.Saenz Peña 142- Buenos Aires- República Argentina



PANORAMA

OTRA DE DON BLUTH

Seguro que alguno habra visto, o por lo menos se habrá enterado que en nuestros cines se estuvo proyectando la película titulada "**Todos los perros van al cielo**" (All dogs go to heaven). Pues bien, el director de ese film y responsable de esos dos tremendos programas, **Dragon's Lair** y **Space Ace**, esta realizando un juego basado en la película nombrada y con la misma onda que sus anteriores producciones informaticas.

LA BESTIA ATACA DE NUEVO

En nuestro número anterior habíamos comentado que la gente de **Psygnosis** había preparado una segunda parte del "**Shadow of the Beast** " llamado, **Beast II, the shadow deepens.** Bueno,parece que los ususarios de **Commodore 64** y **PC** van a estar de buenas, porque este juego será convertido a sus máquinas y los ususarios de **Atari ST** y **Amiga** dejarán de ser privilegiados.

AD VA AL ESPACIO

La compañía valeciana, Aventuras **AD** está por lanzar una nueva producción que llevará por título "**Aventura Espacial**" y que por vez primera, al menos para esta compañía, dispondrá de un metodo que se aleja del ya tradicional tecleo de las órdenes letra a letra. Dicha aventura utilizará un sistema que permite elegir las palabras de una lista ya establecida y que lleva el nombre de **MMI** (Menús Múltiples Inteligentes). Este nuevo programa de AD estará realizado por... (clarines, trompetas, bombos y platillos), el recontrahipervapuleado **DAAD** que como vemos a sufrido algunas modificaciones para realizar esos MMIs. Como opinión, creemos que los verdaderos fanáticos de las aventuras no estaremos muy de acuerdo con este nuevo sistema que AD nos propone.

DINAMIC TIENE GRANDES ASPIRACIONES

Narco Police, es el nuevo juego que **Dinamic** piensa lanzar a fines de Setiembre en España Trata el tema de el trafico de narcóticos en Sudamerica, más precisamente en Colombia. Tuvimos oportunidad de ver el juego en Atari y les podemos asegurar que es un bombazo. Por ahora no podemos contarles nada más.

SEGA SUMA 8 MAS

La empresa japonesa **Sega** acaba de lanzar en toda Europa su nueva línea de consolas de 16 bits llamadas Megadrives. Según las noticias llegadas aquí esta consola es la máquina para videojuegos más perfecta realizada hasta la fecha ya que la diferencia entre estas y las máquinas de la calle no existe. Su tamaño es el de una Spectrum, utiliza cartuchos, por lo tanto, carga inmediata. Su exito es tan grande en Japón que ya se está hablando de reemplazar las "viejas" máquinas callejeras por esta nuevas unidades. La nueva consola Sega se vende acompañada de un cartucho que contiene nada más, ni nada menos que el "**Altered Beast**", todo un juegazo

ROBOCOP TIENE UNA AMIGA

Un pajarito nos ha contado por allí, que en las nuevas aventuras de **Murphy** , ese pobre hombre enlatado que repite a cada momento "Thank you for your cooperation" se ha utilizado una computadora **Amiga** para realizar algunas secuencias de la película. Esto demuestra las grandes virtudes que tiene una máquina como la Amiga de Commodore.

FRANCIA SE CONVIERTE

Hasta hace un tiempo, los amos y señores de las conversiones de máquinas de la calle, eran los ingleses. Los franceses no quieren quedarse atrás y arremeten con todo. sobre todo la compañía **Titus** , que por estos días concluyó con la conversión a 8 y 16 bits del juego "**Fire and Forget II**". El juego está planeado en pantalla al estilo Out Run. En el, manejamos un vehículo capaz de correr por ruta a grandes velocidades e incluso con la virtud de volar Ya comenzaron los franceses, quizás se contagien los demás países y cada vez tengamos más juegos sin necesidad de colocar una ficha.

OLDIES

KNIGHT LORE: DE HOMBRES LOBOS Y 3D

Este programa data de hace unos cuantos años y presentó en su momento un aspecto en pantalla que asombró a todos los usuarios de la epoca. Dicho juego, realizado por **Ultimate** , nos introducía en la historia de un pobre señor que sufría la maldición de los licantros (lease hombres lobos) y que debía encontrar una solución a tanta desdicha. Claro que, el argumento no sorprendía a nadie, pero lo que dejó con la boca abierta a mas de uno fue fue el hecho de las pantallas presentaban una proyección en 3D (similar a el primer juego realizado sobre **Batman,** o a **Head over Heels**). El programa es muy bueno, quizás, a esta altura de nuestra informática vida, no nos vuelva locos, pero vale la pena tenerlo en cuenta.

BEACH HEAD I Y II: MARINES A LA CARGA!

Son dos programas independientes pero uno es secuela del otro. Tiene todo lo que tienen que tener los buenos arcades. Podremos manejar aviones, cañones, barcos, tanques, ejercitos, etc. Todo esto puede parecer que estamos describiendo un War-game pero no tiene nada que ver con ese tipo de juegos: estos es puro arcade, tiros, líos y cosa golda. Ambos programas fueron realizados por la compañía U.S.GOLD y les aseguramos que divierten más que cualquier otro juego del momento.

THREE WEEKS IN PARADISE: LA ULTIMA DE WALLY

Hace ya unos cuantos años, apareció en las pantallas de nuestras Spectrums, un personaje regordete que usaba una cómica gorra y que siempre iba acompañado de su esposa Wilma y su hijo Herbert. Pasaron programas como Everyone's a Wally, Pyjamarama, Automania hasta llegar el que vamos a comentar a continuación: resulta ser que este señor Wally Week, salió de vacaciones junto a su familia a una isla en la cual habitaba una feroz tribu de caníbales, quienes luego raptarían a su esposa e hijo para darse un banquete (en realidad no se que clase de banquete ya que Wilma es muy flaca y Herbert es un bebe). Una vez que los hechos fueron consumados, el valiente (?) Wally se dispone a rescatarlos. El juego esta plagado de innumerables dificultades, entradas secretas, trucos, música durante el juego entre otras cosas; si a todo esto le agregamos un argumento y personaje divertidos, obtenemos un juego que no vale la pena perderse (se los dice alguien que se divirtió mucho con el). En la sección **El Arcon** hay un truco para obtener vidas infinitas.

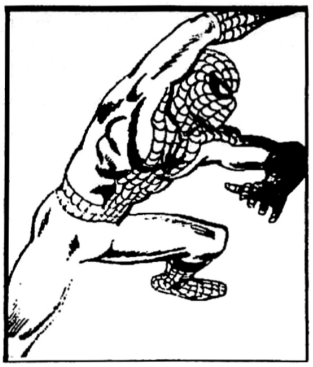
WEST BANK: DALE A LA TECLA Y BANG!

Uno de los juegos más conocidos de la compañía española **Dinamic.** Está basado en un juego de la calle llamado **Bank Panic,** en donde se nos presentaban en pantalla tres puertas que se iban abriendo y cerrando en forma aleatoria, tras las cuales aparecían diferentes personajes, algunos buenos que venían a depositar sus ahorros mientras que otros malos venían a retirarlos sin cheque pero con una Colt 45 en el puño. Nuestra misión será impedir los robos disparando a los maleantes que se nos aparezcan a traves de las puertas pero cuidado!, puede ser que quien asome sea un buen ciudadano y nos culpen de asesinato. Buenos reflejos son el secreto de este clásico entre los juegos de Spectrum y C64.

PENETRATOR: EL PAPA DEL R-TYPE, ZYNAPS Y OTROS

Quien haya tenido una TS 2068 seguro que conoce a este fabuloso juego que a pesar de los años sigue conservando su nivel de adictividad. La cosa es muy simple: sos el piloto de una nave espacial que siempre vuela hacia la derecha y que debe destruir a los enemigos que aparecen en la misma dirección además de anular con tus bombas a radares y misiles tierra-aire. Tiene varios niveles de dificultad, podemos elegir por donde empezar, muy buen sonido, scroll horizontal muy suave, y hasta un editor que nos permitirá construir un mapa a nuestro piacere. No duden en adquirir este programa pues a pesar de su simpleza le da con un caño a mas de una bazofia que aparece en nuestros días.

En la próxima entrega tendremos más viejitos



AVENTURAS

YOU'RE FRIEND: THE AMAZING SPIDERMAN

Por única vez y sin que sirva de precedente vamos a contestar una serie de dudas que nos planteó por T.E, Carlos de Gregorio de Lomas de Zamora, referentes a **Spider - man** (el Hombre Araña).

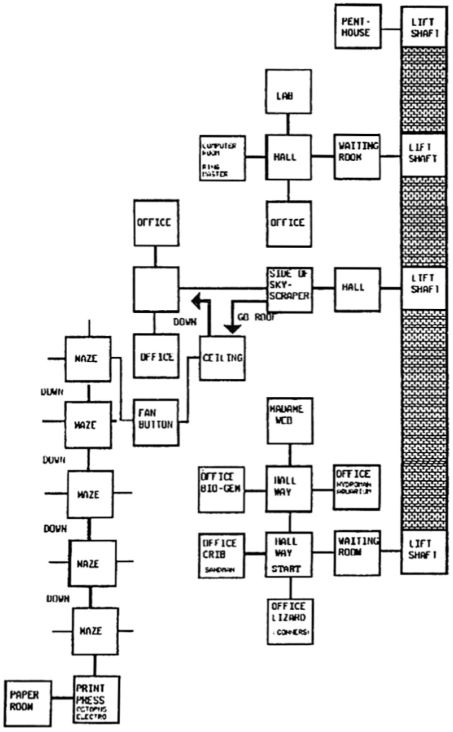
-Para matar a **Hidroman** : subir por la caja del ascensor hasta que no puedas más y teclear "Push elevator", con lo que subirás un piso más arriba. Salir de la caja del ascensor y verás un termostato. Escribí "Lower" y bajá a la planta inferior: Hidroman se habrá congelado. Tomamos el bloque de hielo y subimos de nuevo. Volvemos a subir el termostato y el hielo se derretirá. Vaciamos el acuario y agarramos la gema que se encuentra en su interior.

-Para evitar a **Sandman** no tendremos más que subirnos al techo y mirar sobre el lo que te dará acceso a tomar una interesante fórmula que te será de futura utilidad.

Esperamos que estas pequeñas ayudas sean de utilidad para muchos pero como además somos buenos, aquí al ladito se encuentra un mapa de esta aventura que facilitará el recorrido a seguir.

LA CLAVE ES SABER LA CLAVE

Varios son los llamados telefónicos solicitándonos las claves de acceso a



las segundas partes de varias conocidas aventuras, asi que, ahí van:

DON QUIJOTE (ZX): EL INGENIOSO HIDALGO

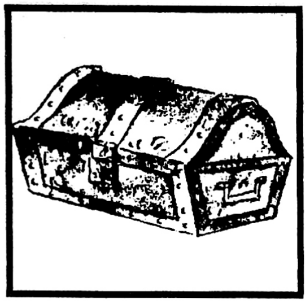
DON QUIJOTE (MSX): BALSAMO DE BARRABAS

JABATO (ZX Y MSX): INEXES LOXIKO

DON QUIJOTE (C64): EL INGENIOSO HIDALGO

LA AVENTURA ORIGINAL (ZX) : BATRACCIO

LA GUERRA DE LAS VAJILLAS (ZX): SPIELBERG



EL ARCON

STORMLORD

(ZX SPECTRUM)

Cuando estemos en la pantalla de inicio, teclear letra a letra y sin espacios, **BRINGONTHEGIRLS** Seguidamente presionamos las teclas del **1** al **4** (solo una de ellas) y cuando comencemos a jugar lo haremos en el nivel elegido.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

(ZX SPECTRUM)

Presionar juntas las teclas **O**, **T** y **D** en el menu. Luego hacer **SHIFT** y el número de nivel donde queres empezar.

Nota del redactor: no es una lástima que no se realicen las versiones de estos juegos en forma de aventura gráfica para ZX como las de Amiga, PC, ST y C64?.

ALTERED BEAST

(ZX SPECTRUM)

Nada más que presionar todas las teclas (Si!, todo el teclado) durante el juego y podrás pasar de nivel.

BATMAN THE MOVIE

(ZX SPECTRUM)

Presionar juntas las teclas **ED 209** para pasar al próximo nivel.

Nota del redactor: los que vieron el film **ROBOCOP** recordarán que ese espantoso bicho metálico de dos patas respondía al nombre de **ED 209**, si a esto le sumamos que **BATMAN THE MOVIE** es muy parecido al juego del superpolicía, es muy fácil darse cuenta que ambos programas fueron realizados por el mismo equipo.

SHINOBI

(ZX SPECTRUM)

Redefinir las teclas como **GRUNTS** y un mensaje que dice **"Hello Cheeky"** aparacerá en el borde superior de la pantalla. Luego redefinir las teclas a tu gusto y tendrás vidas infinitas durante todo el juego.

THE NEW ZEALAND STORY

(ZX SPECTRUM)

En la pantalla del menú tipear **FLUFFY** para vidas infinitas,luego, si presionamos **ENTER** durante el juego pasaremos al nivel siguiente.

STORMLORD

(AMIGA)

Una vez comenzado el juego tecleamos letra a letra la palabra **DRAGONBRIDE** y la pantalla se congelará. Luego presionamos juntas la barra espaciadora más la tecla L y podremos pasar al siguiente nivel.

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

(AMIGA)

Las claves para pasar entrar en cada fase son:

- **2da:MANOWAR**
- **3ra:METALLICA**
- **4ta:MEGDETH**
- **5ta:KREATOR**

AFTER THE WAR

(COMMODORE 64)

Parte 1: Reset+POKE 51715, 173 (Vidas infinitas)+POKE 43480,173 (Energía infinita)+POKE 39660,173 (Tiempo infinito)+ SYS 32777

Parte 2: Cargar el juego.Luego POKE 2332,0 y RUN. Colocar los siguientes pokes:

POKE 14325,172 (VIDAS INF)
POKE 14235,173 (TIEMPO INF)
POKE 27925,44 (ENERGIA INF)
POKE 27928,44 (INMUNE ENEMIGOS)
POKE 27931,44 (INMUNE ESTALLIDO BOMBA)

Luego hacer RUN y listo.

Ah!. La clave de acceso es: **7781**

LED STORM
(COMMODORE 64)

En la pantalla del menú (donde suena esa música similar a "Humo sobre el agua") pongamos el joystick en el port #1 y movamos el mismo hacia arriba y hacia abajo. Aparecerá un contador hexadecimal que hará variar el sonido de la melodía que escuchamos.

R-TYPE
(COMMODORE 64)

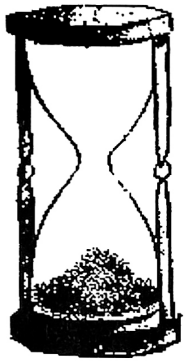
Comenzar a jugar. Hacer RESET y luego SYS 2076. El juego cargará nuevamente pero esta vez con vidas infinitas.

FERNANDO MARTIN

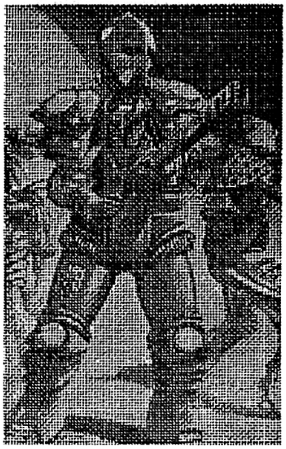
(COMMODORE 64)

1) Cuando saque el contrario, acercáte lo más que puedas y presioná varias veces la tecla de acción eso te dará canasta segura.

2) Cuando el contrario se acerque



a tu área, ubicáte en el borde superior de la cancha y el tonto de F.Martín se quedará picando la pelota bajo tu aro sin hacer canasta.



P47

(ZX SPECTRUM)

Para obtener vidas infinitas. debemos entrar en la tabla de records e ingresar nuestro nombre como ZEBEDEE.

COLABORACIONES

TODA COLABORACION O CONSULTA DEBERA DIRIGIRSE A: REVISTA PLAY - CASILLA DE CORREO 99 - SUC.12 B - 1123 BUENOS AIRES, ANTES DEL DIA 20 DE CADA MES.

LAS QUE LLEGUEN FUERA DE FECHA ENTRARAN EN EL PROXIMO NUMERO.

TREASURE ISLAND DIZZY

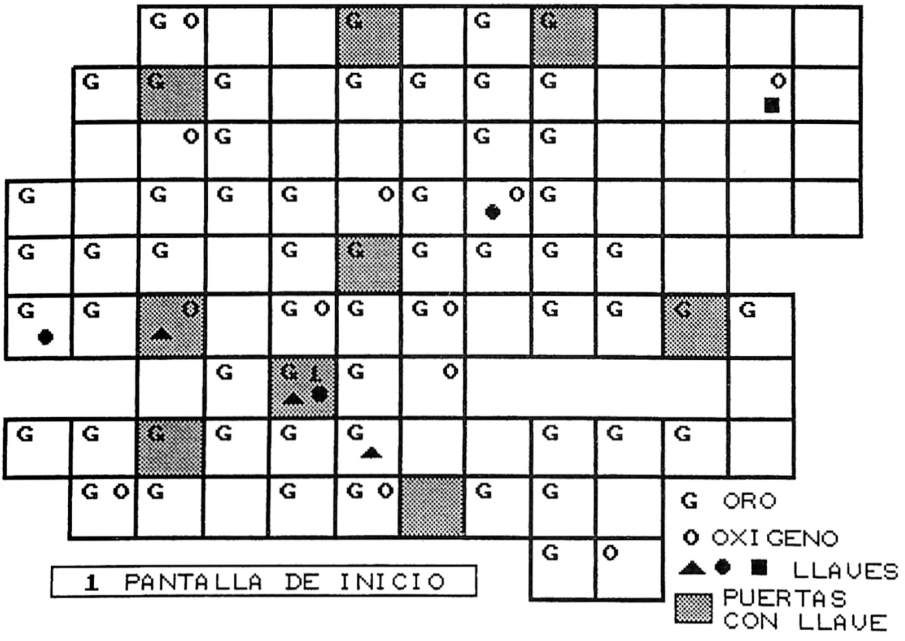
PRIMEROS PASOS CON EL CABEZA DE HUEVO

Vamos a dar algunas explicaciones de como arrancar en esta aventura de **Codemasters** (o los "Coddies como los llaman en Inglaterra)

Darle la **manzana** al troll, tomar el **pan** y la **jarra**, usar la jarra cerca del fuego, ir a la izquierda, tomar la **piedra** salir por el lado superior derecho, dejar el pan cerca de la **rata** que va y viene como loca, una vez que la rata pase por encima del pan abandonará la pantalla, subir, dejar la piedra, salir por el lado superior izquierdo de la pantalla, mover la **palanca** subir, ir a la derecha, tomar la llave, ir hacia la izquierda, bajar, ir a la izquierda, volver a bajar, ir a la derecha dos veces, cambiar la llave por la piedra, ir hacia la izquierda un par de veces, caminar debajo del estante y cambiar el **hueso** por la roca.

Bueno, lamentablemente, a partir de aqui, deberán seguir solos, debido a que tanto huevo hace estragos en nuestro pobre hígado.

TREASURE TRAP



REAL TIME
Software
Av.Santa Fe 2450 Local 93 2 Piso
Esquina Pueyrredon - Galeria Americana
T.E. 821-9438 / 826-6257 / 83-1391

TE ACERCA TODO
EL SOFTWARE PARA
C64 / MSX
AMIGA PC

EL MEJOR SERVICIO TECNICO PARA TU COMPUTADORA

TODOS LOS ACCESORIOS PARA POTENCIAR TU PC XT | REFORMAS RGB PARA AMIGA | MODULADOR DE VIDEO PARA AMIGA Y PC XT

IN'S Y OUT'S

Creemos que además de colaborar, los lectores desearán opinar. Es por eso que a partir de este número abrimos esta sección para elegir a los imbancables y a los destacables de cada mes. Por esta vez, vamos a hacer punta nosotros. Esperamos sus cartas o mensajes. Gracias.

RECORTA Y ENVIANOS ESTE CUPON

IN .....

OUT .....

IN DEL MES

EL "IT CAME FROM THE DESERT" TRADUCIDO AL CASTELLANO POR ARGENTINOS

OUT DEL MES

LAS "TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES" (QUE NOS TIENEN REPODRIDOS)

RECOMENDADOS

AGRANDAMOS ESTA SECCION CON MAS COMENTARIOS Y VALORACIONES

AMIGA

TUSKER

Aventura/Lucasfilm

Un nuevo **Indiana Jones** ha nacido y parece que quiere hacer una buena competencia al original. En este estupendo juego debes localizar un legendario cementerio de elefantes, empresa en la cual tu padre perdió la vida. Esperemos que no te pase lo mismo.

SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

Arcade /Gremlin

Excelente. Realmente muy buen juego. Debes participar en una competición de motocross pero no debes romper ninguna regla.

KICK OFF, THE WORLD CUP EDITION

Simulador/Anco

Esta edición del mítico **Kick off** esta notablemente mejorada y con muchas más opciones que lo hacen más adictivo. Un 10 para **Dino Dini** , programador del juego.

DOUBLE DRIVE

Deportivo/Konami

Konami sigue en buen camino. Despues del genial **Blades of Steel** nos trae este estupendo juego. En el puedes elegir los equipos de Basquet existen en EE.UU y jugar campeonatos, ligas, simples, etc.

JUMPIN JACK'SON

Arcade /Infogrames

Muy buen juego. El objetivo es agarrar discos y activarlos en el

tocadiscos. Gran variedad de niveles con opción de claves.

HARLEY DAVIDSON

Arcade/Mindscape

Original. El objetivo es llevar a unas chicas que se suben a tu moto (no pienses mal) de ciudad a ciudad, jugar carreras, jugar pocker, pelear, comprar casas.

VENUS, THE FLYTRAP

Arcade/Ces show

Un programa muy bueno en donde cumplimos el papel de un insecto capaza de disparar cargas láser a sus enemigos (!!??). Es un típico arcade con todos los ingredientes para divertirnos por largo rato. Una característica fabulosa es el movimiento del bicho en cuestión. Hay que verlo.

ZXSPECTRUM

P-47

Arcade/Firebird

Excelente, muy buen juego. Es un **1942** pero visto de costado con muy buenos efectos especiales puedes obtener vidas, misiles (?), bombas y todo un arsenal más.

Scramble Sprits
Arcade/Gradslam

Es un re-make del **1942** y no muy superior a este. Lo más destacable es el movimiento de nuestra nave. Los gráficos son simplemente aceptables.

LOS INHUMANOS

Arcade/Delta

Mal. Delta habia comenzado bien con Drakkar pero no supo mantener alto el nivel. Lo único que se salva del conjunto es la secuencia animada de presentación.

JUNGLE WARRIOR
Arcade/Zigurat

El protagonista debe rescatar a su compañera que ha sido capturada y atacada frente a un precipicio. Buenos gráficos.

POWER MAGIC

Arcade/zigurat

Es un excelente juego en dos partes. Una tipicamente arcade y la otra del tipo plataforma. La cosa

viene de guerreros, magos, monstruos y demás adefesios. Posee unos gráficos de tamaño considerable y gran colorido.

PCXT

DIE HARD

Actvision/arcade

No es otro que "**Duro de matar** ", el juego basado en el film. En el debemos hacer el papel de

Bruce Willis e impedir que los terroristas copen el edificio de una compañía japonesa. Excelentes gráficos y movimientos además de una perfecta combinación de sprites con escenarios en 3D.

JABATO

Aventura gráfica/AD

Un excelente programa para los amantes de las aventuras de texto o conversacionales. Totalmente en castellano y con un vocabulario de lo más extenso. Muy buenos gráficos digitalizados, opciones para conversar con los personajes y una facilidad increíble para hacernos entender por la máquina.

HARD DRIVIN

Simulador/Accolade

Un fabuloso programa de simulación de autos en donde conduciremos un vehículo preparado para **rallies** . Posee un movimiento muy realista, muy buenos gráficos, varias opciones de juego, y un ambiente bastante realista que hará que creamos que corremos el París-Dakar.

CAPTAIN BLOOD

Simulador estrategico

Un programa fabuloso. Somos los pilotos de una poderosa nave intergaláctica que deberá hacer contacto con los habitantes de diferentes planetas. El juego posee múltiples opciones de juego, desde un traductor para poder conversar con los aliens hasta poderosos lentes para poder observar la superficie de los planetas desde sus órbitas. En pocas palabras: un juego que no debe faltar en ninguna colección.

PIPEDREAM

Puzzle/Lucasfilm

Aquí la cosa viene de romperse la cabeza. Tenemos la reponsabilidad de construir una cañería para que pueda fluir sin ninguna dificultad un torrente de agua. El problema reside en que no podemos elegir las piezas que componen dicha tubería a nuestro gusto sino desde una ventana en pantalla que las va haciendo aparecer. Seleccionar o decartar los tubos que no nos sirven es tarea de reflejos ya que los factores limitantes de este juego son el chorro de agua que avanza implacable por el circuito y el tiempo (que siempre es tirano.)

Perfecto ejemplar para aquellos amantes de juegos como "**Tetris** ", "**Block Out**", y demás engendros rompecocos.

SIM CITY

Simulador

A pesar que se catalogue de simulador debemos aclarar que no es uno cualquiera. Estamos ante un **simulador de... ciudad**. En el tendremos la función de arquitectos, intendentes y demás funcionarios que hacen que una ciudad perdure en el tiempo. El programa posee un excelente editor para colocar caminos, edificios, casas, estadios, puertos, plantas de energía, y todo lo necesario para que nuestra ciudad funcione.

EMOTION

Estrategico

Si tenemos 2 esferas que se

mueven libremente por pantalla más una que gobernamos nosotros y además debemos tratar que las esferas del mismo color se toquen para que desaparezcan todo esto teniendo como siempre al mismo tirano (el tiempo), nos encontramos ante un programa genial, apto para todos aquellos que gozan destrozando sus nervios. El juego es un excelente programa de ingenio de lo más original.

GHOSTBUSTERS 2

Arcade/Activision

Este programa es una excelente recreación de los principales acontecimientos sucedidos en el popular film protagonizado por **Bill Murray, Dan Akroyd, Rick Moranis** y **Sigourney Weaver** entre otros. Excelentes gráficos, muy buen sonido y música, fabulosa ambientación y presentación y un grado de adicción que nos hará permanecer un buen rato frente a la pantalla.

COMMODORE

BLOOD MONEY

Arcade/Psygnosis

Un excelente arcade popular en Amiga ahora en **Commodore 64**. Muy buena música, excelentes gráficos, muy buen movimiento y decorados bien logrados. Todo esto rodeadode la calidad de programación a la que nos tiene acostumbrados **Psygnosis**

DIE HARD

Arcade

Este juego ya lo describimos en PC y aseguramos que guarda la misma calidad en nuestra C64. Aprovechen la oferta de ser Bruce Willis aunque más no sea por un momento.

KLAX

Puzzle

Otro mutante del **Tetris** pero con una variante que lo hace por demás interesante. Se trata de alinear piezas de colores que avanzan hacia nosotros desde el fondo de la pantalla hacia adelante. Debemos recogerlas con un cursor que podemos mover en sentido horizontal y ubicarlas en lo lugares correctos. Este juego ya está en las máquinas de la calle pero ahora podemos jugarlo en casa sin

gastar ninguna ficha.

IMPOSSAMOLE

Arcade/Gremlin

En números anteriores nos habíamos referido a este programa en Amiga. Es un juego basado en las aventuras de **Monty** (Monty Mole, Auf Wiedersen Monty, etc) que ahora se a convertido en un superheroe. Muy buenos gráficos y todos los elementos necesarios para que un buen arcade nos haga divertir.

OLIMPIADAS CAVERNÍCOLAS

Deportivo

Si el Barón Pierre de Cupertain se levantara de su tumba, no sabemos como reaccionaría. Estas olimpíadas se desarrollan en plena Era Cuaternaria con las disciplinas más locas que se hayan creado. Campeonato de garrotazos, lanzamiento de mujeres a distancia, etc. Tiene unos gráficos muy grandes y un desarrollo d-i-v-e-r-t-i-d-í-s-i-m-o.

¡ RENOVATE !
Entreganos tu vieja computadora
y llevate una **flamante**
PC XT o AMIGA
SOLO LO HACE POSIBLE
REAL TIME
Software
AV.SANTA FE 2450 - LOCAL 93 - 2DO.PISO - BUENOS AIRES
TEL. 821-9438 / 826-6257 / 83-1391

CONSULTORIO

EN ESTA SECCION SE PUBLICAN TODAS LAS CARTAS QUE LLEGUEN A LA REDACCION

COMO CONSEGUIR PLAY. LIVINGSTONE II Y WORLD GAMES

Sres. PLAY:

Me dirijo a Uds. con el objeto de peticionar los siguientes servicios:

Quisiera comprar la revista "**PLAY** " desde el interior. Llame previamente y es por eso que he adjuntado a la presente un giro con los gastos de envío para que me la manden. Mi máquina es **MSX** con disquetera.

A continuación presento unas dudas con respecto a unos juegos para que, de ser posible, se respondan mediante la revista.

1) Poseo el juego "**LIVINGSTONE SUPONGO II**". Paso la primera piedra, luego de destruir la entrada a la caverna empiezo a vagar por las alturas y siempre termino perdiendome. ¿Cómo demonios encuentro las piedras correspondientes y paso de nivel?. Si es posible, quisiera que hicieran una descripción del juego como hicieron con "**Tusker** " en el número de **Julio** (traído por un amigo).

2) Tengo el juego "**WORLD GAME S**" y al cargarlo me presenta un menú principal y los opcionales, pero cuando intento cargar algún evento cualquiera la diskettera hace un ruido como metálico y al detenerse no logro ingresar al juego. He presionado todas y cada una de las teclas, he esperado hasta 4 y 5 minutos. Por favor, cómo hago para jugar con este programa?

Los felicito por la revista, no cambien. Los considero e-x-c-e-l-e-n-t-e-s, si responden estas preguntas los considerare magos.

WALTER MONTEVIDONE
Catriel-Río Negro

R: Gracias por los elogios. Tu proceder fue correcto para solicitar la revista,asi que queda como ejemplo para otros casos. En cuanto a el "Livingstone" las ayudas y mapas salieron en el número anterior que ya se te envió por correo. Con referencia al "World Games" te confesamos que nos huele que tu juego está pinchado, pues a nosotros nos funciona.

.....**MERLIN, EL MAGO**

SOS UN JUGADOR NATO?

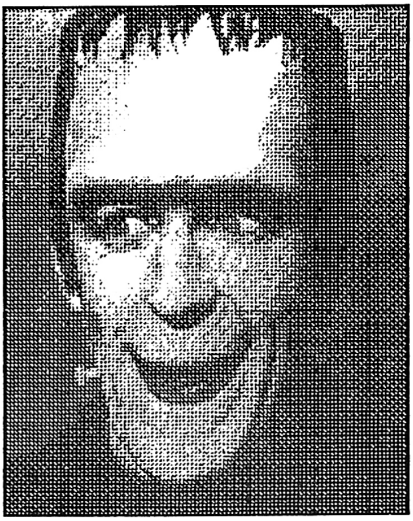
NECESITAMOS TU COLABORACION

MAPAS, POKES Y TRUCOS

SON BIENVENIDOS

PLAY-C.C.99-SUC.12 B-(1123)-CAP.

ESTE SEÑOR,
CONSULTÓ OTRO
SERVICIO TECNICO.



PARA QUE ESTO NO LE SUCEDA,
LA SOLUCION ES...

REAL TIME

Software

MSX AMIGA PC

REFORMAS RGB PARA AMIGA

MODULADOR DE VIDEO PARA AMIGA Y PC XT

AV. SANTA FE 2450-LOCAL 93-BUENOS AIRES
TEL. 821-9438 / 826-6257 / 83-1391